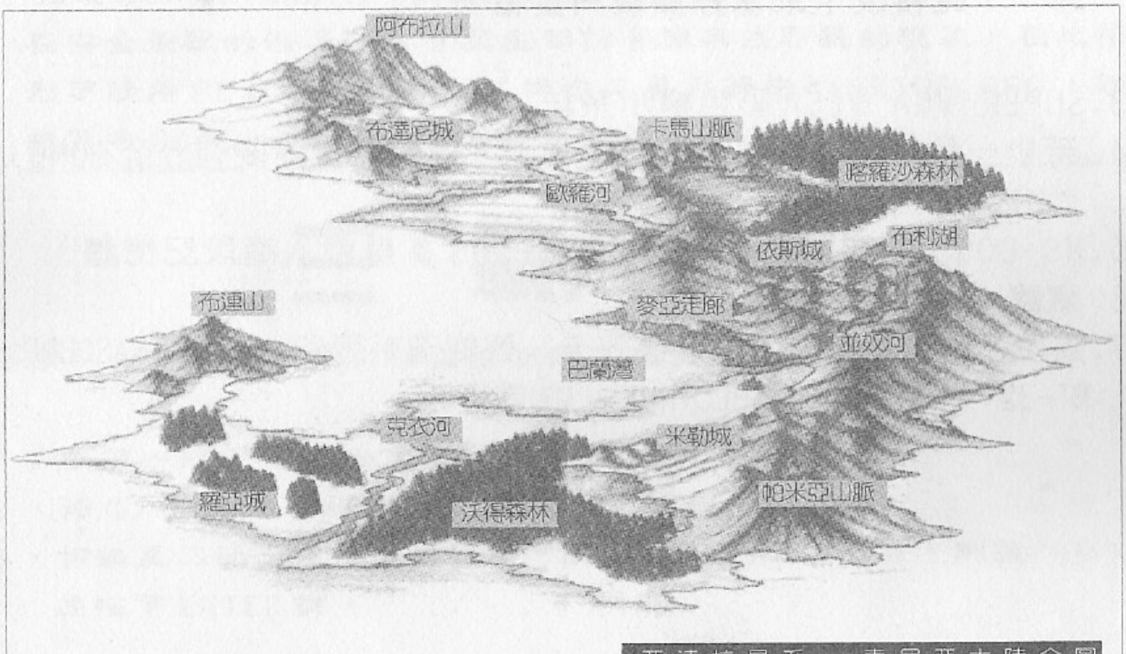
烈焰鋼狼傳
METAL WOLF

一、遊戲簡介 2
二、基本配備 2
三、載入方法 3
四、設定音效 4
五、進入遊戲 6
六、操縱方式 6
七、戰場介面 7
八、整備介面 12
九、戰鬥畫面說明 16



亞達拉星系 索尼亞大陸全圖

烈焰鋼狼傳

一、遊戲簡介

在『烈焰鋼狼傳』中，你扮演著『死亡骷髏』 傭兵團之首領布萊克。為了幫助心上人密兒公主復國，你必須帶領著手下的傭兵們進行各種作戰任務，以擊倒反叛的首腦克勞薩，讓密兒公主順利繼承王位。

二、基本配備

1. IBM PC 386/33 以上或與其 100% 相容之電腦機型。
   建議使用 486 或以上的電腦機種。
2. 記憶體 4MB 以上，至少需 560K 之自由基本記憶體空間。

※注意：在基本記憶體不足 5120K 情況下，遊戲在載入後會自動把動畫開關關閉，使用者可在遊戲中打開，但在部份只有 4MB RAM 的機器上可能因自由基本記憶體不足而當機，故請在此情況下不要打開戰鬥畫面。

3. SUPER VGA VESA 彩色顯示系統。
4. 至少一台雙倍速光碟機及一部硬碟，硬碟至少需要有 5 至 60MB 以上的剩餘空間。
5. MS-DOS5.0 或以上版本。（須將 DOS 本身載入高段記憶體）
6. 鍵盤。
7. 支援各式音效卡，如魔奇音效卡、聲霸卡系列GRAVIS ULTRASOUND、MT-32、PRO AUDIO SPECTRUM、GM 音源等。

◎關於內存

由於本遊戲是採用保護模式，因此強烈建議玩家最好不要掛 QEMM 或 EMM386 等記憶體管理程式。若你僅有 4MR 的 RAM，也請別掛任何常駐程式或驅動程式，以下是我們建議的 CONFIG.SYS 檔：

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH
FILES=30
BUFFERS=30
```

※注意：

1. 關於 CACHE 問題：在 8MB 的機器上，如果把 CACHE 開超過 2MB，可能會發生類似 4MB 機器上的問題，可以進入遊戲中把動畫打開，或是把 CACHE 的量降低，即可解決這問題。
2. QEMM 與 EMM386：在使用 DOS4GW 程式中，若不掛上 QEMM 或 EMM386 可得到較佳的執行效率，並降低相容性的困擾。
3. 強迫不用 CD-AUDIO：某些用戶的 CD-AUDIO 並未與音效卡連接，在安全裝配的情況下，會發生部份音樂無法聆聽的現象，在此情形下請用 PE 或其他編輯程式修改工具目錄中的 SETUP.CFG，請把其中 CD=1 一檔改為 CD=0 即可強迫不用 CD-AUDIO。

三、載入方法

※第一次啟動遊戲前，務必先執行下列步驟。

1、依照一般硬碟開機方法開機。

2、待 C> 出現後，將遊戲光碟放入光碟機中。

3、切換至你的光碟機根目錄下，假設你的光碟機為 D，則鍵入 D: 並按下 ENTER 鍵。

4、鍵入 INSTALL 並按下 ENTER 鍵。

5、螢幕上會出現類似如下安裝畫面，在畫面的左方為三個安裝選項，右方則會列出電腦目前可用的自由記憶體和硬碟空間，請用↑、↓鍵移動方框選擇欲設定的項目。

(1).CD-ROM 代號：假設你有兩台光碟機，可用←、→鍵切換。請選擇你目前放置光碟的光碟機代號。

(2).目的硬碟：若你有兩台以上的硬碟，同樣可用←、→鍵切換。請選擇你欲安裝的目的硬碟機代號。

(3).安裝方式：共有三種安裝方式，“載入必要部份”要佔 5MB 的硬碟空間；“部份安裝”要佔 30MB 的硬碟空間；“完全安裝”則要佔 60MB 的硬碟空間。

6、設定完畢後，按 ENTER 鍵即可開始安裝。

7、完成安裝後，會有訊息告知，按任一鍵即可跳回 DOS 下。

四、設定音效

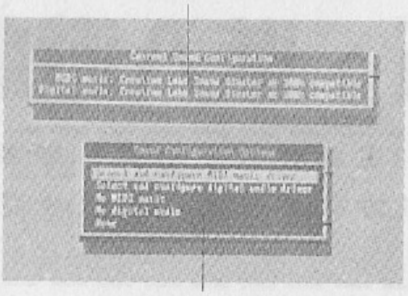
※如果你是第一次進入遊戲，或是你更改過音效卡，請務必先執行下列步驟：

1、鍵入 CD MWOLF 按 ENTER 鍵，進入本遊戲的目錄中。

2、鍵入 SETSOUND 按 ENTER 鍵。

3、接著會出現類似如下畫面。在畫面上方會顯示目前所選擇的音樂及音效發聲卡。下方則是一些設定選項，請以↑、↓鍵選擇，按 ENTER 鍵確定。

目前的音效設定



音效選單

(1) .SELECT AND CONFIGURE MIDI MUSIC DRIVER（選擇並設定MIDI音樂DRIVER）：選擇此項後，會出現許多音效卡共選擇請選擇一個你所擁有的音效卡。

(2) .SELECT AND CONFIGURE DIGGITAL AUDIO DRIVER（選擇並設定數位音效DRIVER）：選擇此項後，會出現許多音效卡共選擇，請選擇一個你所擁有的音效卡。

(3) .NO MIDI MUSIC（無音樂）：若你沒有音效卡或不想聽音樂請選此項。

(4) .NO DIGTIAL AUDIO（無音效）：若你沒有音效卡或不想聽音效請選此項。

(5) .DONE：完成選擇後，選擇此項即可跳回DOS下。

4、在選擇音效及音樂發聲卡後，會出現要求你設定DRIVER的選項：

Attempt to configure sound driver automatically-------------自動偵測
Skip auto-detection and configure sound driver manually------手動設定
Select a different sound driver------------------重新設定音效卡
Help--線上求助

(1) 若選第一項，則電腦會自動幫助你偵測設定driver。對一般廣大的消費玩家我們建議您選此項，由聰明的電腦替你代勞。

(2) 如果你覺得自己設定比較可靠，那麼可選擇此項。你必須設定I/O Address，IRQ，DMA Channel等。

5、一切設定無誤後，在主選單中選擇DONE即可跳回DOS下。

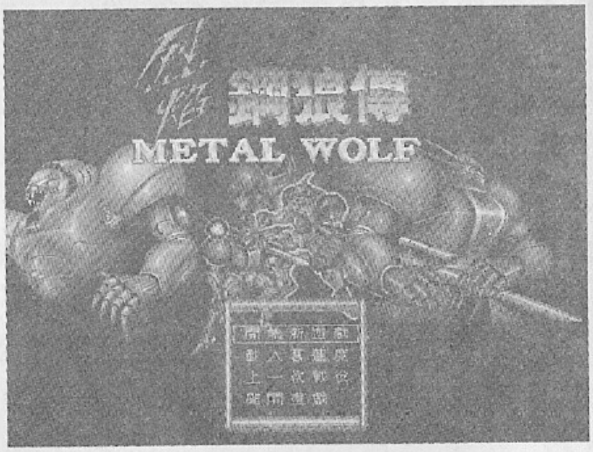
烈焰鋼狼傳

五、進入遊戲

※啟動前請勿執行任何常駐程式，以免影響遊戲的正常執行。
※不論你選擇哪種安裝方式，在進行遊戲時須將遊戲光碟置於光碟機中。

1. 依照一般硬碟開機方法開機。
2. 待 C：> 出現後，將遊戲光碟放入光碟機中。
3. 鍵入 CD MWOLF 按 ENTER 鍵先進入本遊戲的目錄中。
4. 鍵入 MWOLF 按 ENTER 鍵。
5. 遊戲一開始會出現一段片頭動畫，若不想看可按 ESC 鍵跳過。
6. 接著螢幕上會出現主選單畫面請以↑、↓鍵移動方框選擇，按 ENTER 鍵確定。

(1) 開始新遊戲：重新開始新遊戲。會出現一開始的劇情介紹，然後進入戰場。
(2) 載入舊進度：若你存有遊戲進度便可用此項繼續未完的旅程。
(3) 上一次戰役：接續上次在戰場上中斷的進度。
(4) 離開遊戲：回到 DOS。



六、操縱方式

地圖游標及選單
↑或 8 鍵：往上移動。
↓或 2 鍵：往下移動。
←或 4 鍵：往左移動。
→或 6 鍵：往右移動。
空白鍵或 ENTER 鍵：確定鍵。
ESC 或 NUM LOCK 鍵：叫出整體指令選單或跳離各種選單畫面。

烈焰鋼狼傳

熱鍵：

F1 鍵：找尋（將游標移至尚未行動的部隊身上，以編號為順序）
F2 鍵：打開部隊資料畫面
F3 鍵：打開縮小地圖視窗
F4 鍵：顯示過關條件
F5 鍵：打開機能選單
F6 鍵：結束本回合攻勢
F9 鍵：戰役記錄，並跳回主選單
F10 鍵：取出戰役記錄
INS 鍵：地形資料
～鍵：抓圖，所抓取的圖形會存成 .PCX 檔。

七、戰場介面

在進入戰場後，敵我雙方會自動部屬兵力。在每個部隊的左上角都有一個英文字母，S 表示我方部隊；E 表示敵方部隊。在戰場上你只能控制我方部隊。當雙方人馬部署完畢後，會由友方展開第一回合的攻勢，之後便輪到我方部隊行動。

每場戰役都有其勝利條件及失敗條件，若我方完成勝利條件，則該戰役宣告勝利；若失敗條件一旦發生，則戰役便宣告失敗 GAME OVER！

將游標移到地圖的任一位置，按 INS 鍵，在螢幕上會出現地形效應視窗，詳細說明該地形部隊所造成的影響。利用此功能，你便可選擇對自己最有利的地形來佈陣。

單位指令

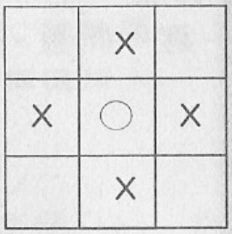
將游標移到尚未行動過的我方部隊身上，按下 ENTER 鍵便可以下達單位指令。『行動終了』的單位會以黑白方式顯示。

移動：

移動至可行動範圍內。每個部隊的行動範圍除了部隊本身的移動力外，會再加上操控人物的行動加權能力。舉例來說，在第一關中，布萊克駕駛的槍兵，其移動力為5，但布萊克的行動加權值為1，故其總移動力為6。部隊移動時，同時也會受到部隊的移動類別和地形的影響。

本遊戲有ZOC（ZOC OF CONFLICT）“衝突區域”的設定。因此當一個部隊在任一位置時，他周圍的區域便會形成ZOC。當敵方部隊進入其ZOC區域中時，移動力強制變為零。ZOC值只對敵方生效，對我方及友方部隊並無影響。

當你選擇此指令後，人物周圍會以較亮的地區來顯示可行動到達的範圍，這時只要將游標移到欲抵達的位置，再按確定鍵即可。部隊移動過後還可執行攻擊、裝備、狀態及待機等指令。



攻擊：

使用武器攻擊敵人。移動前你可利用所裝配的任一武器對射程內的敵方部隊發動攻擊；但在部隊移動後，就無法使用大砲及飛彈類的武器來攻擊敵人。選擇此指令後，會出現你目前能使用之攻擊武器，選擇一個適當的武器。部隊在攻擊之後，就成為“行動終了”狀態，無法再行動。

除了近戰類武器及特殊武器外，其他武器均有彈藥限制，其中火箭及飛彈只能使用一次，但無法補給；能量類武器可用能源包補給；彈藥類武器可用彈藥匣補給；火砲類只能用彈藥箱補給。當武器要補給時，先使用裝備指令，再選擇欲使用之補充裝備，彈藥就會自動依序補充彈量已用盡之武器，而該補充裝備將會消失。

欲使用武器攻擊敵人時，須注意其射距及範圍。當武器攻擊敵人時，若敵人有裝配適當武器時，就會展開反擊。一般而言，可反擊之武器有近戰類、能量類、彈藥類。但若敵人在遭攻擊時完全被摧毀，就無法反擊。

裝備：

使用物品。選擇此指令後，會出現修復用及補充兩種裝備。若部隊 HP 過低，或彈藥用盡時即可使用本指令。修復用裝備可使用在自己或鄰近一格之友方部隊身上；補充用裝備只能用在自己身上。部隊在使用此指令之後，就成為行動終了狀態。

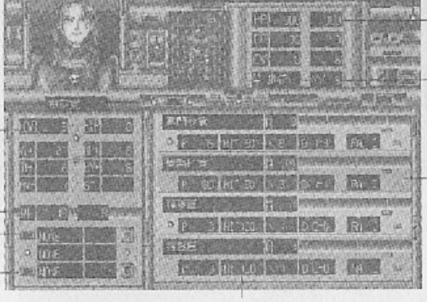
技術：

技術為操作者本身之能力，與部隊本身性能無關。技術只能在移動前使用，且使用後會耗費操縱者的 RP 值（精神值）。當使用的技術威力越強時，所消耗的 RP 值越大。當 RP 值耗盡時，就無法在使用技術。 RP 值在作戰時不能補充。

技術的威力與使用對象之屬性無關，也就是說，同樣技術使用在不同對象身上，效果是一樣的。使用攻擊性技術時，對方將無法反擊。有些攻擊性技術會有附加性的效果，例如使敵人無法行動或攻擊。若能善用這些技術，將會有意想不到的效果。此指令使用後，該部隊即成為『行動終了』狀態。

狀態：

察看該人物及部隊的狀態資料。除了使用本指令可顯示狀態畫面外在敵方部隊、友方部隊或已行動過之我方部隊上按 ENTER 鍵，亦會顯示該部隊之狀態。按 ESC 鍵可跳出狀態畫面。



部隊屬性

HP：生命值。前後兩個數字分別代表目前值／最大值。
DP：防禦力。前後兩個數字分別代表原有值／總和。
EV：閃避率。前後兩個數字分別代表原有值／總和。
MT：移動類別。
MV：移動力。

人物屬性

LEVEL：等級
EXP：目前經驗值。人物累積了一定的經驗後，等級便會提昇。
A+：攻擊加權　　D+：防禦加權
MV+：移動加權　　ST：目前狀態
HIT+：命中率加權　　EV+：閃避率加權

（綠色）
A→攻擊增強　　D→防禦增強　　H→命中提昇
E→閃避提昇　　M→移動加速

（紅色）
A→不能攻擊　　M→不能移動

RP：精神值。前後兩個數字分別代表目前值／最大值。人物的 RP 值會隨著人物等級的提昇而增加。RP 值的多寡將影響人物是否能使用技術的關鍵屬性。

可使用的技術

目前該人物學會的技術名稱。名稱後方為該技術的 RP 耗費值。

烈焰鋼狼傳

武器裝備欄

每個部隊最多可攜帶 8 樣武器或裝備，螢幕上一次會列出四個，可利用←、→鍵切換。

AM：彈量數，∞符號表示可無限次使用。

P：武器攻擊力

HIT：命中率

N：每回合攻擊次數

D：射距

RA：攻擊範圍

待機

停留在原地不動。執行過後，成為『行動終止』狀態。

整體指令

按 ESC 鍵或 NUM　LOCK 鍵即可開啓整體指令視窗。

部隊

察看所有部隊資料。選擇此指令後，會出現部隊列表，將游標移至任一部隊，按 ENTER 鍵游標便會移至該部隊身上。

地圖

選定此指令後，螢幕左上角會出現該戰場之地形縮小圖。在縮小圖内有一小方框，可用方向鍵任意移動，當方框停止時，大地圖便會顯示該方框内的地形圖。地形縮小視窗中，紅色代表我方；綠色代表友方；粉紅色代表敵方。

戰役：

顯示勝利、失敗條件及目前進行回合數。

機能：

進入機能選單。可切換音樂、音效、戰鬥畫面開關及離開遊戲，跳回主選單。

記錄：

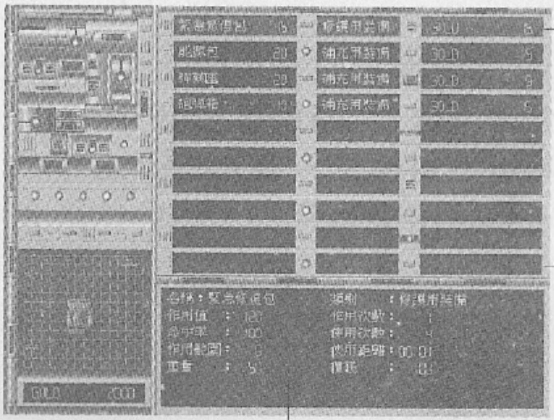
將目前的戰役情況儲存起來，並跳回主選單畫面，一次只能存一個戰役進度。選擇後會詢問是否確定。

結束：

結束所有部隊行動，改讓電腦行動。會詢問是否確定。

八、整備介面

當戰役結束之後，便會進入整備畫面。你可以在此處買賣或交換武器裝備、查看部隊資料、存取遊戲進度等。其中因劇情進行之緣故，有時可能無法買賣武器或裝備。



目前可選購之武器裝備

目前選定武器裝備之性能資料

購買

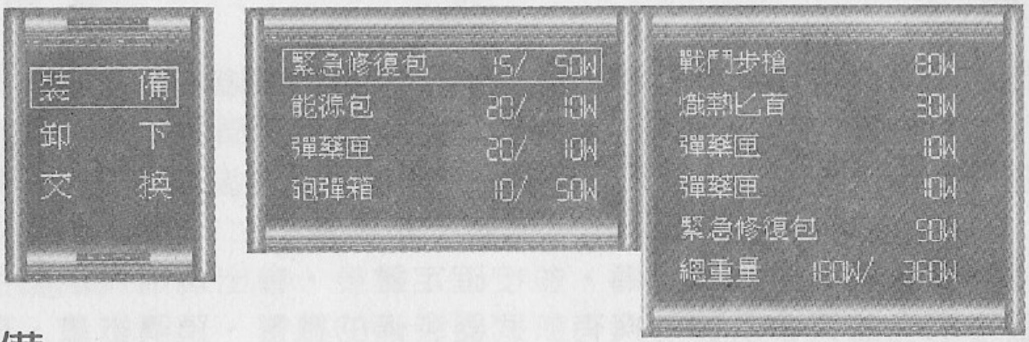
進行至某些關卡時，才能執行此選項。選擇此項後，螢幕右方會出現目前可選購之武器裝備，並列出其名稱類別及價錢。可利用上下鍵選擇武器裝備，此時在下方視窗會列出該項武器裝備的性能資料。

選擇一項欲購買之武器裝備，並按確定鍵後，會出現購買視窗，列出部隊現有的資金及目前擁有該武器裝備的數量、預購數量、單價及總價。你可用左右鍵、上下鍵、PGUP、PGDN鍵或+、-鍵其中一組來增減預購之數量，決定後再按ENTER鍵確定。若金錢不足，將無法購買該項武器裝備。購得的武器裝備將會存放在部隊補給庫中。

出售

進行至某些關卡時，才能執行此選項。選擇此項後，螢幕右方會出現目前補給庫中所存放的所有武器裝備，並列出其名稱、類別及出售價錢。可利用上下鍵選擇武器裝備，此時在下方視窗會列出該項武器裝備的性能資料。

選擇一項欲出售之武器裝備，並按確定鍵後，會出現出售視窗，列出部隊現有的資金及目前補給庫內該武器裝備的數量、出售數量、單價及總價。你可用左右鍵、上下鍵、PGUP、PGDN鍵或+、-鍵其中一組來增減出售之數量，決定後再按ENTER鍵確定。出售的武器裝備將會自動從補給庫中消失。



裝備

你可利用此指令來裝備、卸下或交換各部隊的機兵、武器及裝備。選擇此指令後，會出現部對列表，用上下鍵可選擇欲裝備的部隊，按 ENTER 鍵確定。接著會出現下列三個指令：

裝備

將補給庫內的物品交給部隊。這時會出現兩個小視窗，左邊是補給庫內的物品列表，在物品名稱後方有兩個數字，前方是所擁有的數量，後方數字是總重量右邊是指定之部隊所擁有的物品列表。用上下鍵選擇補給庫內的物品，按 ENTER 鍵確定，該物品就會自動裝備在機兵身上。但若機兵身上物品已滿八項或該機兵無法使用該項武器裝備，或是超過負荷重量時，便無法裝備。

卸下

將部隊身上的物品放回補給庫。選項之後會列出機兵所有的武器裝備列表及兩個特殊選項：轉用庫存機兵及解除全部裝備。按上下鍵選擇， ENTER 鍵確定。若選定某項武器裝備時，該武器裝備會自動卸下並存放入補給庫中。

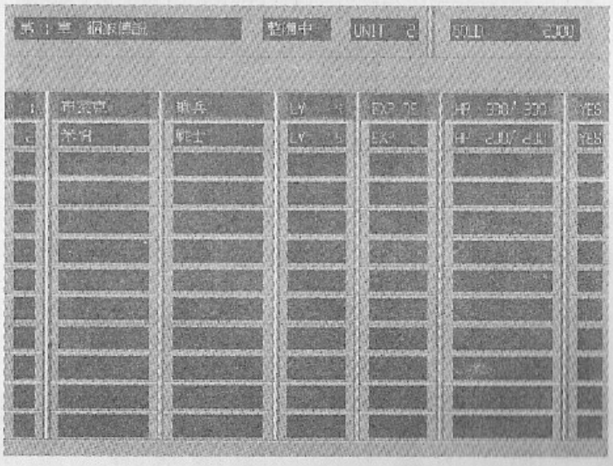
若是選擇轉用庫存機兵選項，右方將會出現補給庫中現有的機兵名稱及數量。當你選定某項機兵時，該人物即會改為操控所選定的機兵，而原先之機兵及其裝備將全部自動放入補給庫中。若是選擇解除全部裝備，就會將該機兵身上所有的武器裝備放入補給庫中。

交換

將任兩部隊之機兵相互對換。選擇此項後，須再指定欲交換之部隊。交換時，機兵及所有武器裝備都將一併交換。

查看

可查看所有部隊之資料狀態。選擇後會進入部隊列表，選擇欲查看之部隊，便會出現該部隊的詳細資料。



進度

可讓你儲存或取出遊戲進度。一共有十個槽位可共選擇。

戰鬥

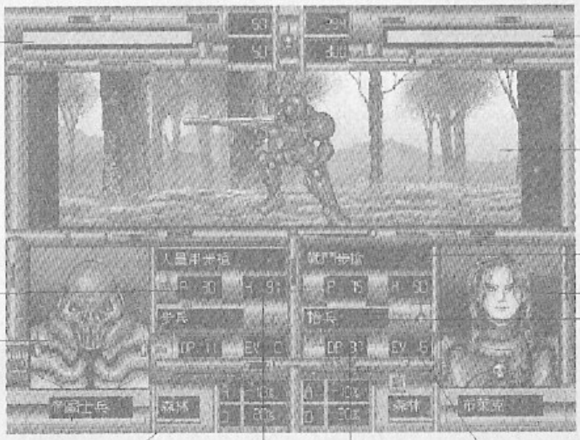
離開整備畫面，進入下一個戰場。

離開

離開遊戲，回到主選單。

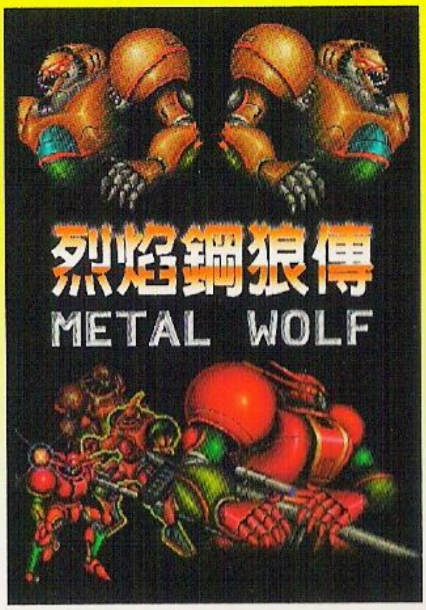
九、戰鬥畫面說明

如果你沒有把戰鬥畫面的功能關掉，那麼不管是哪一方發動攻擊，都會出現類似如下的戰鬥畫面，如果你覺得太煩，可按 ESC 鍵快速跳過，或乾脆在機能選單中將動畫功能關閉。



整個戰鬥畫面大約可劃分為四大部份，最上方為敵我雙方的生命力；中間為戰鬥視窗；右下方為我方或友方的資料；左下方為敵方的資料。

在生命力檔上有兩個數字，上方為該部隊目前的生命力；下方為該部隊的最大生命力。當生命力降為零時，部隊將毀滅。
在戰鬥視窗中，以動畫顯示兩方交戰的情況。



僅限中華人民共和國

(港、澳、台除外)銷售

北京服務電話(010)62983157